

# FALLING

Un jeu de James Ernest

Illustré par Brian Snöddy

© James Ernest and Cheapass games

Traduction SEb Hovart pour "Et c'est heureux car mon frère n'aime pas les épinards"

TOUT LE MONDE EST EN TRAIN DE TOMBER.  
ET DE SE BATTRE. LE BUT EST DE TOUCHER  
LE SOL EN DERNIER.

PAS TRÈS MALIN COMME BUT. MAIS C'EST  
TOUT CE QUI VOUS EST VENU EN TOMBANT.

**FALLING** est un jeu rapide pour un donneur et plusieurs joueurs. Le donneur, qui ne joue pas, donne les cartes et modère le rythme de jeu. Tout le monde joue en permanence. Cinq cartes **Ground** (Sol) attendent à la fin du paquet de cartes, et tout joueur qui en reçoit une est éliminé. Le but est de toucher le sol (Ground) en dernier.

FALLING fonctionne mieux avec 4 à 8 joueurs, et vous pouvez ajouter plus de joueurs en jouant avec deux jeux.. Cependant, il n'est pas recommandé de jouer à moins de 4 joueurs.

Une bonne surface de jeu est importante : une petite table ronde est idéale. Les joueurs doivent avoir suffisamment de place pour leur propres cartes mais doivent aussi pouvoir accéder aux cartes des joueurs de l'autre côté de la table.

Ces règles sont divisées en deux sections, Donner et Chuter. Tout le monde doit comprendre les deux sections mais cette présentation semblait plus claire.

## SECTION 1 : DONNER

Lorsque vous donnez, vous ne tombez pas. Votre rôle est alors de régler le rythme du jeu, suivre les instructions des annonces, et superviser l'action. Le gagnant d'une partie devient donneur pour la suivante.

Parfois; des disputes d'ordre de jeu auront lieu et c'est alors au donneur de trancher. Si deux joueurs ont essayé de faire quelque chose en même temps et ne peuvent se mettre d'accord sur celui qui a joué en premier, le donneur peut avoir à stopper le jeu et régler le problème.

**Donne basique** : Avant de donner, séparez les cartes **Ground** du paquet. Battez le reste des cartes et placez les cartes **Ground** au bas du paquet. Tenez le paquet dos visibles et donnez à partir du dessus, afin que les cartes **Ground** soient les dernières à être données.

En commençant par le joueur à votre gauche, donnez des cartes une à une dans le sens des aiguilles d'une montre. Donnez ces cartes face visible en PILES devant chaque joueur, comme indiqué sur le diagramme. Chaque joueur commence avec une Pile, mais plus tard certains joueurs peuvent avoir des piles supplémentaires, ou aucune pile du tout. Si un joueur a plus d'une pile, vous donnez une carte par pile. Si un joueur n'a plus de pile du tout; vous en commencez une nouvelle. (Le joueur 2 n'a par exemple plus de pile, mais le donneur lui en créera une nouvelle à la prochaine donne). Les piles supplémentaires disparaissent définitivement une fois vidées de cartes donc vous n'avez pas à vous en préoccuper une fois qu'elles sont vides.

**Altérer la donne** : Votre donne va être altérée par les cartes nommées ANNONCES, qui sont jouées en travers entre le joueur et le donneur. Les trois cartes d'annonces sont **Hit** (Frappe), **Split** (Divise) et **Skip** (Passe). Ces cartes peuvent être modifiées par un Extra qui multiplie les effets de l'annonce.

Lorsque vous rencontrez une annonce, vous suivez les instructions de la carte, puis vous défaussez l'annonce. Les effets des annonces sont les suivants :

**HIT** : Après avoir donné normalement, donnez une carte supplémentaire à chaque pile de ce joueur.

**EXTRA HIT** : Après avoir donné normalement, donnez deux cartes supplémentaires à chaque pile de ce joueur.

**SPLIT** : Après avoir donné normalement, donnez à ce joueur une carte supplémentaire qui forme une nouvelle pile devant lui.

**EXTRA SPLIT** : Après avoir donné normalement, donnez à ce joueur deux cartes supplémentaires qui forme deux nouvelles piles devant lui.

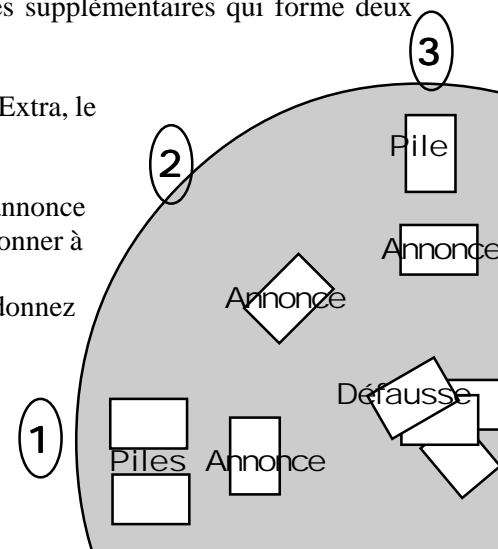
**SKIP** : Vous ne donnez aucune carte à ce joueur.

**EXTRA SKIP** : Vous ne donnez aucune carte à ce joueur et vous en défaussez que le Extra, le Skip reste en place.

**Note d'ordre de jeu** : Les joueurs ne peuvent jouer de cartes qui affecteraient une annonce que vous êtes déjà en train d'exécuter. En d'autre mot, dès que vous commencez à donner à un joueur, on ne peut plus jouer de cartes d'annonce sur lui.

**GROUND** : Une fois qu'un joueur reçoit une carte Ground, il est éliminé. Vous en lui donnez plus et il ne peut jouer ni recevoir d'annonces.

Si il y a assez de joueurs pour que les cinq cartes **Ground** soient insuffisantes, vous pouvez ajouter les cartes **Ground** d'un autre jeu. Mais vous pouvez également imaginer que des cartes supplémentaires existent et annoncer simplement aux joueurs qu'ils sont éliminés. Même s'il n'y a que cinq cartes **Ground**, le sol est bien en quantité illimitée.



## SECTION 2 : CHUTER

En tant que joueur, vous recevrez des cartes du donneur, et jouerez ensuite ces cartes au rythme que vous voudrez. Il n'y a pas vraiment de tours dans ce jeu, car tout le monde est en permanence. En règle générale, vous allez essayer d'éviter les cartes **Ground** lorsqu'elle viendront, en conservant un maximum de **Skip**, **Extra** et **Stop**, tout en empêchant les autres joueurs de faire de même.

Jouer les cartes est très simple. Vous ne pouvez prendre qu'une carte en main à la fois, et vous ne pouvez jouer que la carte que vous avez en main. Au sens strict, vous ne devriez utiliser qu'une main pour jouer à FALLING, et garder l'autre loin de la table.

Vous ne pouvez prendre que les cartes qui sont au sommet de vos piles. Cela signifie qu'une fois qu'une carte est recouverte, vous ne pouvez la récupérer à moins que vous ne jouiez toutes les cartes qui la recouvrent d'abord. (Note : si le donneur vous donne deux cartes de suite (à cause d'un **Hit**), vous pouvez légalement saisir la première, mais seulement si vous êtes rapide).

Lorsque vous aurez plusieurs piles (à cause d'un **Split**), vous aurez plus de choix de cartes mais vous ne pouvez malgré tout saisir plus d'une carte à la fois.

Faites attention aux cartes que vous prenez en main. Une fois que vous tenez une carte, vous pouvez la jouer immédiatement ou la garder en main mais vous ne pouvez ni la reposer sur une de vos piles, ni la défausser. Tant que vous tenez cette carte, vous ne pouvez en prendre une autre.

### Annonces :

Les annonces sont des instructions pour le donneur. Elles incluent **Hit**, **Split** et **Skip**, et leur effet est décrit dans la section 1 : **Donner**. Vous pouvez placer une annonce devant n'importe quel joueur, vous y compris, tant que la personne n'en a pas déjà un. Un joueur ne peut **jamais** avoir plus d'une annonce à la fois.

### Cartes d'Action :

Les cartes d'Action sont **Push** (Pousser), **Grab** (Tirer) et **Stop**. Elles affectent les annonces. **Stop** peut aussi affecter une carte **Ground**. Pour jouer une carte d'Action, vous devez la poser sur l'annonce que vous désirez affecter, appliquer les résultats et défausser la carte d'Action. (Le donneur ne le fera pas pour vous). Procéder dans l'ordre permettra au donneur de résoudre plus facilement les problèmes éventuels. (Note : vous ne pouvez affecter que les annonces une fois qu'elles sont en place, vous ne pouvez **jamais** affecter les cartes des piles des joueurs).

**PUSH** (Pousser) : Cette carte déplace une annonce de vous à un autre joueur. Comme personne ne peut avoir deux annonces à la fois, vous ne pouvez pousser une annonce vers un joueur qui en a déjà une.

**GRAB** (Tirer) : L'opposé de **Push**. Cette carte vole l'annonce d'un autre joueur pour la mettre devant vous. Vous ne pouvez voler l'annonce d'un autre joueur si vous avez déjà une annonce.

**STOP** : Cette carte a deux usages : Vous pouvez l'utiliser pour détruire une annonce, ou vous pouvez l'utiliser pour annuler la donne d'une carte **Ground**. Lorsque vous détruisez une annonce, défaussez le **Stop** et l'annonce. Pour annuler un **Ground**, jouez le **Stop** au moment où le **Ground** vous est donné (ou montrez le **Stop** au donneur). Le donneur reprend la carte **Ground** et vous défaussez le **Stop**.

Note : Un **stop** n'annulera qu'une carte **Ground**. Si le donneur doit vous donner deux cartes à cause par exemple d'un **hit**, un seul **stop** ne vous sauvera pas.

### Les deux autres cartes, Extra et Ground :

**EXTRA** : Une carte Extra modifie une annonce déjà jouée, et une fois jouée, elle est attachée à cette annonce. Pour jouer une carte Extra, posez la simplement sur l'annonce en question. Si l'annonce est déplacée, l'Extra est déplacé avec. Une annonce ne peut recevoir qu'un Extra à la fois.

Les effets spécifiques d'un Extra sur les annonces sont détaillées dans la section 1 : donner. De manière générale, un Extra amplifie les effets originaux de l'annonce.

**GROUND** : Si vous recevez une carte Ground, vous êtes immédiatement éliminé. Vous ne pouvez plus jouer de cartes ni recevoir d'annonces jouées par d'autres joueurs.

### NOTES GÉNÉRALES :

Les **Hits** et **Splits** sont utiles en début de partie, mais les **Skips** sont vitaux en fin de jeu.

FALLING est un jeu assez inhabituel, il est donc conseillé de jouer d'abord très lentement. L'expérience montre qu'il faut trois parties pour comprendre comment le jeu fonctionne. Ensuite, on peut commencer à jouer vraiment !

Si vous voulez apprendre FALLING à de nouveaux joueurs, il est plus facile d'introduire les différentes cartes petit à petit. Essayez de jouer avec uniquement les **Grounds** et les annonces, puis ajoutez les cartes d'Action, et enfin les **Extras**. Apprendre les types de cartes un par un est bien plus facile.